

FR EN DE
ES IT

Magic Bluff !

AGE 6-99



PT NL SE
DA RU



Magic Bluff !



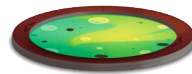
x 1



x 5



x 60



x 1



x 1



x 1

FR Contenu • EN Content • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Содержание



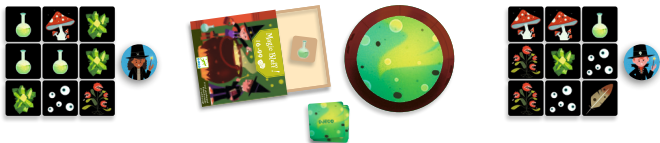
But du jeu : Être le premier joueur à ne conserver qu'un seul type d'ingrédient dans sa grille.

PRÉPARATION DU JEU:

Placez au centre de la table le grimoire, qui renferme le dé magique, ainsi que le chaudron.

Mélangez toutes les cartes « ingrédient », puis distribuez-en neuf à chaque joueur. Chacun les dispose face cachée en grille de 3 x 3 devant lui, avant de les retourner face visible. Les cartes restantes forment une pioche, placée à côté du chaudron.

Enfin, chaque joueur prend un jeton « Enchanteur » et le pose devant lui, côté « content » (face « d'accord ») visible.



DÉROULEMENT DU JEU (de 3 à 5 joueurs):

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire. Le joueur le plus jeune commence.

Au début de son tour, le joueur actif secoue le grimoire, l'ouvre en secret et regarde le résultat du dé.

Il doit alors annoncer un ingrédient :

- soit il décide de dire la vérité,
- soit il choisit de bluffer en annonçant un autre ingrédient que celui présent sur la face du dé.

NB: si le dé indique un ingrédient dont il ne possède aucune carte dans sa grille, il est obligé de bluffer.

Une fois l'annonce faite, les autres joueurs réagissent à tour de rôle, en commençant par celui qui est assis à gauche du joueur actif.

Chacun peut :

- Soit croire l'annonce et laisser son jeton sur la face « d'accord »
- Soit douter et retourner son jeton sur la face « pas d'accord »



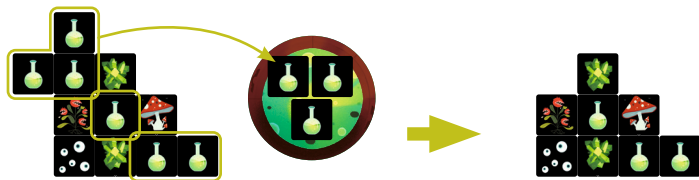
Deux situations sont alors possibles

1/ Une confiance aveugle

Personne n'a douté (tous les jetons « Enchanteur » sont restés sur la face « d'accord »).



Le joueur actif ne révèle pas le résultat du dé.
Il peut défausser un groupe connecté de cartes ou une carte isolée où figure l'ingrédient annoncé présents dans sa grille.



2/ Le voile se lève

Au moins un joueur a douté, le joueur actif **doit révéler** le dé.

- Deux cas de figure peuvent se présenter :

1^{er} cas : Le joueur actif a dit la vérité

Le joueur actif défausse soit un groupe connecté de cartes, soit une carte isolée de l'ingrédient annoncé (voir exemple précédent).

Les autres joueurs qui ont cru à l'annonce défaussent une carte de leur choix, ceux qui ont douté à tort doivent piocher une carte et l'ajouter librement à leur grille.



2^{ème} cas: Le joueur actif a menti :

Le joueur actif pioche deux cartes et les place librement dans sa grille.

Les joueurs qui ont cru à l'annonce piochent une carte et l'ajoutent librement à leur grille. Ceux qui ont douté défaussent une carte de leur choix.



Le tour prend alors fin, et le grimoire passe au joueur suivant.

NB: Lorsque la pioche est épuisée, récupérez les cartes du chaudron, mélangez-les et formez une nouvelle pioche.



Variante pour 2 joueurs



Lorsque l'on joue à deux, une règle spéciale appelée « vote du grimoire » est introduite afin de recréer la tension des parties à plusieurs.

Le joueur actif secoue le grimoire, regarde secrètement le résultat du dé et annonce un ingrédient (en disant la vérité ou en bluffant).

Son adversaire réagit en votant avec son jeton « Enchanteur » : il peut soit croire l'annonce, soit douter.

Si l'adversaire doute : le dé est immédiatement révélé et la résolution se fait comme dans la version à plusieurs joueurs.

Si l'adversaire est d'accord (il croit l'annonce) : on procède alors au vote du grimoire. Pour cela, on pioche une carte et on la révèle. Si cette carte correspond à l'ingrédient annoncé, cela signifie que le grimoire croit le joueur actif. Sinon il doute.

- ▶ Si l'adversaire et le grimoire croient l'annonce, le dé n'est pas révélé.
- ▶ S'il y a un doute, le dé est révélé et on applique les mêmes règles de résolution que dans la version à plusieurs joueurs.

La carte révélée est aussitôt défaussée et n'est ajoutée à aucune grille.

Le tour prend alors fin, et le grimoire passe au joueur suivant.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur ne possède plus qu'un seul type d'ingrédient dans sa grille, qu'il s'agisse d'un groupe connecté ou de cartes posées séparément.

Ce joueur est alors déclaré Vainqueur du Magic Bluff et remporte le Grand Concours des Potions !

Un jeu de Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Aim of the game: Be the first player to have only one type of ingredient remaining in your grid.

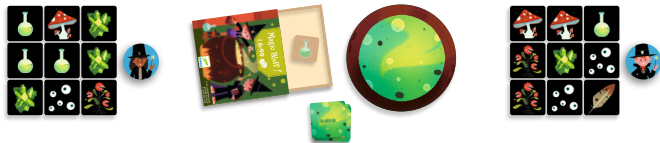
GAME SET-UP:

Place the book of spells, which contains the magic die, and the cauldron in the centre of the table.

Shuffle all the 'ingredient' cards, then deal nine to each player.

Each player arranges them face down in a 3x3 grid in front of themselves, before turning them face up. The remaining cards form a draw pile, placed next to the cauldron.

Finally, each player takes an 'Enchanter' token and places it in front of themselves, with the 'happy' (or 'agree') side facing up.



HOW TO PLAY (from 3 to 5 players):

Players take turns clockwise. The youngest player starts.

At the beginning of their turn, the active player shakes the book of spells, opens it in secret, and looks at the result of the die roll.

They must then say an ingredient out loud:

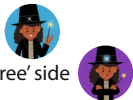
- either they decide to tell the truth,
- or they choose to bluff by saying an ingredient other than the one shown on the die out loud.

NB: if the die shows an ingredient that doesn't match any of the cards in their grid, they must bluff.

Once they have said an ingredient out loud, the other players react in turn, starting with the player seated to the left of the active player.

Each player can:

- either believe them and leave their token on the 'agree' side
- or think they're bluffing and flip their token over to the 'disagree' side



Two situations are then possible

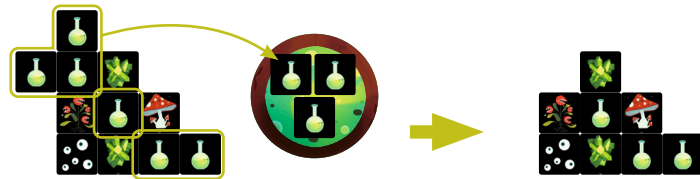
1/ Blind trust

No one thought the active player was bluffing (all 'Enchanter' tokens have been left on the 'agree' side).



The active player does not reveal the result of the die roll.

They may discard a connected group of cards or a single card depicting the 'potion' ingredient from their grid.



2/ The veil is lifted

At least one player thought the active player was bluffing; the active player must reveal the die.

- Two scenarios are possible:

Scenario 1: The active player told the truth

The active player discards either a connected group of cards or a single card of the stated ingredient (see previous example).

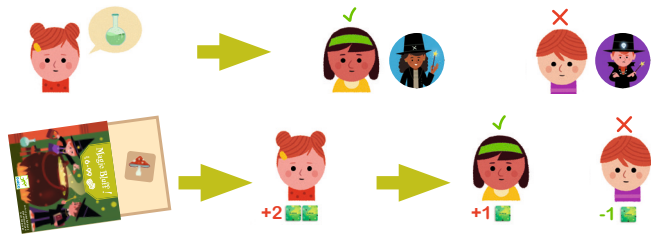
The other players who believed the active player discard a card of their choice. Those who thought the active player was bluffing incorrectly must draw a card and add it to their grid wherever they like.





Scenario 2: the active player lied:

The active player draws two cards and places them in their grid wherever they like. The players who believed the active player draw one card and add it to their grid wherever they like. Those who thought the active player was bluffing discard one card of their choice.



The round then ends, and the book of spells is passed on to the next player.

Note: When the draw pile is empty, take the cards from the cauldron, shuffle them, and form a new draw pile.

2-Player Variant

When playing with two players, a special rule called the 'Book of Spells Vote' is introduced to recreate the tension of multiplayer games.

The active player shakes the book of spells, secretly looks at the result of the die roll, and says an ingredient out loud (truthfully or bluffing).

Their opponent reacts by voting with their 'Enchanter' token: they can either believe the active player or think they're bluffing.

If the opponent thinks they're bluffing: the die is immediately revealed, and the game proceeds as in the multiplayer version.

If the opponent agrees (believes they're telling the truth): the book of spells vote then takes place. To do so, a card is drawn and revealed. If this card matches the ingredient the active player said out loud, it means the book of spells believes the active player. Otherwise, it doesn't believe them.

- ▶ If the opponent and the book of spells believe what the active player said out loud, the die is not revealed.
- ▶ If the book of spells doesn't believe the active player, the die is revealed and the same game rules apply as in the multiplayer version.

The revealed card is immediately discarded and is not added to any grid.

The turn then ends, and the book of spells is passed on to the next player.

End of the game

The game ends as soon as a player has only one type of ingredient left in their grid, whether it's a connected group or cards laid down separately.

That player is then declared the Winner of Magic Book and wins the Grand Potion-making Contest!

A game by Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



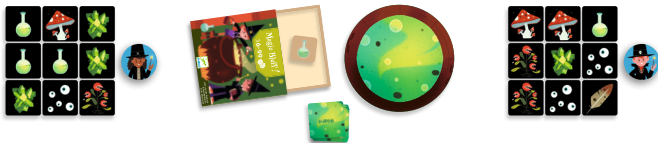
Spielziel: Schaffst du es als Erstes, dass nur noch eine einzige Zutaten-Art in deinem Raster liegt?

SPIELVORBEREITUNG:

Legt den Würfel in das Zauberbuch und das Buch in die Tischmitte.
Den Zauberkessel legt ihr daneben.

Mischt alle Karten und teilt 9 an jede Person aus.
Ihr legt die Karten jeweils in einem 3x3-Raster verdeckt vor euch aus und deckt sie dann auf. Mit den verbliebenen Karten bildet ihr den verdeckten Ablagestapel neben dem Zauberkessel.

Nehmt euch alle je ein Ja/Nein-Plättchen und legt es vor euch ab, und zwar mit der „Ja“-Seite nach oben.



Spielablauf (3 – 5 Personen):

Ihr seid einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die jüngste Person beginnt.

Bist du am Zug, schüttelst du zunächst das Zauberbuch, öffnest es geheim und schaust dir den Würfel an, ohne dass die anderen ihn sehen.

Dann musst du eine Zutat laut ansagen:

- > Entweder du sagst die Wahrheit
- > oder du bluffst und sagst eine andere Zutat als die, die der Würfel zeigt.

Achtung: Zeigt der Würfel eine Zutat, die nicht auf einer deiner Karten ist, musst du bluffen.

Nachdem du eine Zutat genannt hast, geben die anderen Personen eine nach der anderen ihre Einschätzung ab, beginnend mit der Person links von dir.

Jede Person kann:

- Entweder dir glauben und ihr Ja/Nein-Plättchen mit der „Ja“-Seite nach oben vor sich liegen lassen
- oder denken, dass du bluffst, und ihr Ja/Nein-Plättchen auf die „Nein“-Seite drehen.



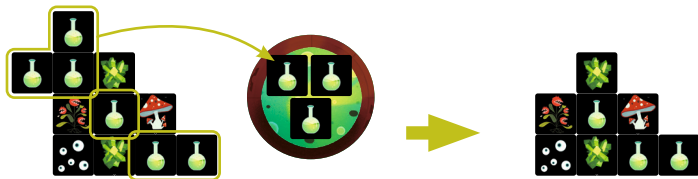
Nun gibt es zwei Möglichkeiten

1. Blindes Vertrauen

Alle glauben dir (alle Ja/Nein-Plättchen sind auf der „Ja“-Seite).



Ohne den anderen den Würfel zu zeigen, darfst du eine verbundene Gruppe von Zaubertrank-Karten oder eine einzelne Zaubertrank-Karte aus deinem Raster in den Zauberkessel legen.



2. Der Bluff fliegt auf!

Mindestens eine Person dachte, dass du geblufft hast, und hat ihr Ja-/Nein-Plättchen auf die „Nein“-Seite gedreht. Du **musst** den Würfel **zeigen**.

Jetzt gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

Möglichkeit A: Du hast die Wahrheit gesagt

Du legst die verbundene Gruppe von Karten oder die einzelne Karte mit der genannten Zutat ab (siehe voriges Beispiel).

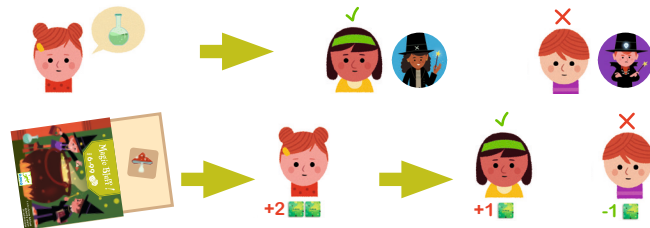
Die Personen, die dir geglaubt haben, legen ebenfalls eine Karte ab (beliebige Zutat). Die Personen, die zu Unrecht dachten, du bluffst, müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und zu ihrem Raster an einer beliebigen Stelle hinzufügen.



Möglichkeit B: Du hast geblufft

Du nimmst zwei Karten vom Nachziehstapel und fügst sie zu deinem Raster an einer beliebigen Stelle hinzu.

Die Personen, die dir geglaubt haben und nicht dachten, dass du bluffst, müssen eine Karte vom Nachziehstapel in ihr Raster legen. Die Personen, die dachten, du bluffst, legen eine Karte aus ihrem Raster ab (beliebige Zutat).



Danach endet die Runde, und das Zauberbuch geht an die nächste Person.

Hinweis: Wenn der Nachziehstapel leer ist, nimmst du die Karten aus dem Kessel, mischst sie und bildest daraus einen neuen Nachziehstapel.



Variante für 2 Spieler



Spielt ihr zu zweit, empfehlen wir folgende Regeln, die wir „Magische Entscheidung“ nennen. Sie sorgt für die gleiche Spannung wie bei mehr als 2 Mitspielenden.

Bist du am Zug, schüttelst du das Zauberbuch, schaust dir geheim das Würfelergebnis an und sagst eine Zutat laut an (Wahrheit oder Bluff).

Die andere Person lässt ihr Ja/Nein-Plättchen auf der „Ja“-Seite und dreht es auf die „Nein“-Seite, je nachdem, ob sie dir glaubt oder nicht.

Hält die andere Person deine Ansage für einen Bluff, deckst du den Würfel sofort auf und das Spiel geht wie in der Mehrspieler-Version weiter.

Glaubt die andere Person dir, dass du die angesagte Zutat gewürfelt hast, kommt es zur „Magischen Entscheidung“. Dafür zieht ihr eine Karte vom Stapel und deckt sie auf. Ist auf der Karte dieselbe Zutat, die du laut angesagt hast, bedeutet das, dass der Große Magier dir glaubt. Ist es eine andere Zutat, glaubt er dir nicht.

- ▶ Glauben die andere Person und der Große Magier dir die angesagte Zutat, deckst du den Würfel nicht auf.
- ▶ Glaubt der Große Magier dir nicht, deckst du den Würfel auf und das Spiel geht wie in der Mehrpersonen-Version weiter.

Die aufgedeckte Karte legt ihr beiseite und nicht in eins eurer Raster.

Dein Zug endet und das Zauberbuch wechselt zur anderen Person.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Person nur noch eine einzige Zutaten-Art in ihrem Raster liegen hat. Die Karten dieser Zutat müssen nicht aneinanderliegen.

Diese Person gewinnt und wird neuer Zaubermeister!

Ein Spiel von Carsten Rohlf und Michael Diechtierow



Objetivo del juego: ser el primer jugador en conservar un solo tipo de ingrediente en la cuadrícula.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Colocar el grimorio con el dado mágico y el caldero en el centro de la mesa.

Barajar las cartas “ingrediente” y repartir nueve cartas a cada jugador. Cada uno se las debe poner delante, en una cuadrícula de 3 x 3 y boca abajo antes de darles la vuelta y dejarlas boca arriba. El resto de las cartas se ponen en un montón junto al caldero.

Por último, cada jugador coge una ficha “hechicero” y se la coloca delante con la cara “alegre” (la cara “afirmativa”) visible.



DESARROLLO DEL JUEGO (de 3 a 5 jugadores):

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven.

Cuando le toca el turno, el jugador activo agita el grimorio, lo abre discretamente y observa el resultado del dado.

A continuación, anuncia un ingrediente:

- puede decir la verdad
- o mentir y anunciar un ingrediente distinto al de la cara del dado.

NOTA: si el dado indica un ingrediente del que él no posee ninguna carta en la cuadrícula, tiene que mentir.

Una vez que haya anunciado el ingrediente, los otros jugadores reaccionan por turnos, empezando por el que está sentado a la izquierda.

Los jugadores tienen dos opciones:

- creer al jugador activo y poner su ficha sobre la cara "afirmativa"
- dudar del jugador activo y poner su ficha sobre la cara "negativa"



En este punto se pueden dar dos situaciones

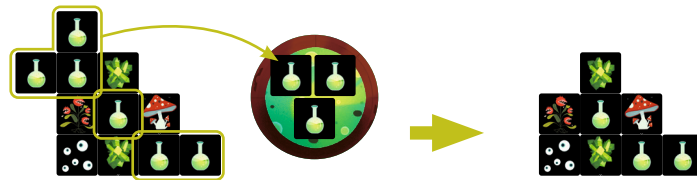
1/ Confianza ciega

Nadie ha dudado (todas las fichas "hechicero" están sobre la cara "afirmativa").



El jugador activo no revela el resultado del dado.

Puede descartar un grupo conectado de cartas o una carta aislada que muestre el ingrediente "poción" de su cuadrícula.



2/ La verdad queda al descubierto

Si al menos un jugador ha dudado, el jugador activo **debe enseñar** el dado.

- Se pueden presentar dos situaciones:

1.er caso: el jugador activo ha dicho la verdad

El jugador activo descarta un grupo conectado de cartas o bien una carta aislada del ingrediente anunciado (ver ejemplo anterior).

Los otros jugadores que han creído al jugador activo descartan una carta de su elección; aquellos que dudaron erróneamente deben robar una carta y añadirla donde quieran en su cuadrícula.

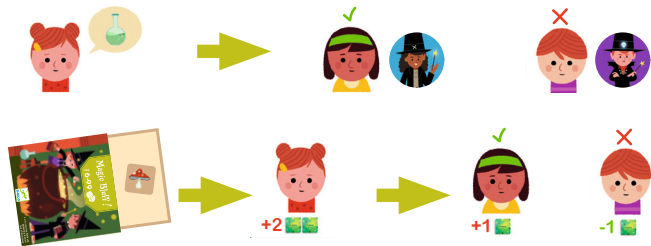




2.º caso: el jugador activo ha mentido:

El jugador activo roba dos cartas y las coloca donde quiera en su cuadrícula.

Los jugadores que han creído al jugador activo roban una carta y la añaden donde quieran a su cuadrícula. Aquellos que dudaron descartan una carta de su elección.



El turno termina y el grimorio pasa al siguiente jugador.

Nota: Cuando el mazo se agota, recoge las cartas del caldero, barájalas y forma un nuevo mazo.

Variante de 2 jugadores

Si hay solo dos jugadores, se introduce una regla especial llamada “voto del grimorio” con el objetivo de recrear la tensión de la partida con más de dos jugadores.

El jugador activo agita el grimorio, mira discretamente el resultado del dado y anuncia un ingrediente (dice la verdad o miente).

Su adversario vota con su ficha “hechicero”: puede creer al jugador activo o dudar de él.

Si el adversario duda: el dado se enseña inmediatamente y el turno se resuelve como en la versión con varios jugadores.

Si el adversario está de acuerdo (cree al jugador activo): se procede según la regla del voto del grimorio. Para ello, se roba una carta y se enseña. Si esta carta corresponde al ingrediente anunciado, significa que el grimorio cree al jugador activo. En caso contrario, duda.

- ▶ Si el adversario y el grimorio creen al jugador activo, el dado no se enseña.
- ▶ Si hay una duda, el dado se enseña y el turno se resuelve según las reglas de la versión con varios jugadores.

La carta revelada se descarta inmediatamente y no se añade a ninguna cuadrícula.

El turno se termina y el grimorio pasa al otro jugador.

Fin de la partida

La partida se termina cuando a un jugador le queda un solo tipo de ingrediente en la cuadrícula, tanto si se trata de un grupo conectado como si se trata de cartas sueltas.

¡Ese jugador se declara Vencedor de Magic Bluff y gana el Gran Concurso de las Pociones!

Un juego de Carsten Rohlf y Michael Diechtierow

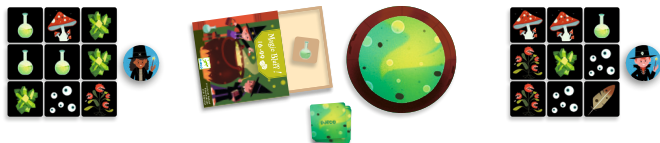


Scopo del gioco: essere il primo giocatore a rimanere con un solo tipo di ingrediente sulla sua griglia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Mettere al centro del tavolo il grimatorio, che racchiude il dado magico, e il calderone. Mescolare tutte le carte "ingrediente" e distribuirne nove a ogni giocatore. Ognuno le dispone a faccia in giù davanti a sé, a griglia da 3x3, prima di girarle a faccia in su. Le carte restanti formano un mazzo, posizionato vicino al calderone.

Per finire, ogni giocatore prende un gettone "Mago" e lo posiziona davanti a sé, con il lato "contento" (lato "d'accordo") in su.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO (da 3 a 5 giocatori):

I giocatori giocano a turno in senso orario. Inizia il giocatore più giovane. All'inizio del suo turno il giocatore attivo agita il grimatorio, lo apre in segreto e guarda il risultato del dado.

Deve quindi annunciare un ingrediente:

- decide di dire la verità;
- decide di bluffare annunciando un altro ingrediente diverso da quello presente sulla faccia del dado.

NB: se il dado indica un ingrediente di cui non possiede nessuna carta sulla sua griglia, il giocatore è costretto a bluffare.

Una volta fatto l'annuncio gli altri giocatori reagiscono a turno, cominciando da quello che è seduto a sinistra del giocatore attivo.

Ognuno può:

- o credere all'annuncio e lasciare il proprio gettone sul lato "d'accordo";
- o dubitare e girare il proprio gettone sul lato "disaccordo".



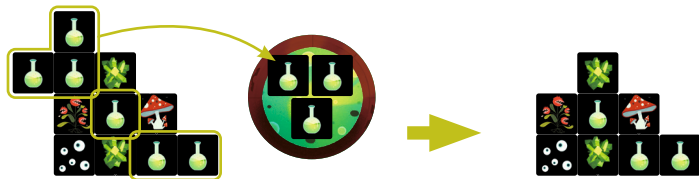
A questo punto sono possibili due situazioni

1/ Una fiducia cieca

Nessuno ha dubitato (tutti i gettoni "Mago" sono rimasti sul lato "d'accordo").



Il giocatore attivo non svela il risultato del dado.
Può scartare un gruppo connesso di carte o una carta isolata con l'ingrediente "pozione" presenti sulla propria griglia.



2/ Mistero svelato

Almeno un giocatore ha dubitato. Il giocatore attivo **deve svelare** il dado.

- Possono presentarsi due ipotesi:

1ª ipotesi: il giocatore attivo ha detto la verità

Il giocatore attivo scarta un gruppo connesso di carte oppure una carta isolata con l'ingrediente annunciato (si veda esempio precedente).

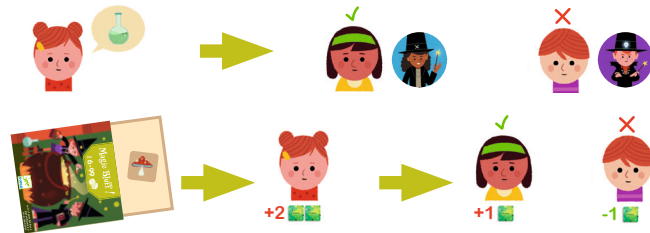
Gli altri giocatori che hanno creduto all'annuncio scartano una carta a scelta. Coloro che hanno dubitato, sbagliando, devono pescare una carta e aggiungerla liberamente alla propria griglia.



2a ipotesi: il giocatore attivo ha mentito:

Il giocatore attivo pesca due carte e le posiziona liberamente sulla propria griglia.

I giocatori che hanno creduto all'annuncio pescano una carta e la aggiungono liberamente alla propria griglia. Coloro che hanno dubitato scartano una carta a scelta.



Il turno di gioco si conclude e il grimorio passa al giocatore successivo.

Nota: Quando il mazzo è esaurito, recuperate le carte dal calderone, mescolatele e formate un nuovo mazzo.



Variante per 2 giocatori



Quando si gioca a due viene introdotta una regola speciale chiamata “voto del grimorio” per ricreare la tensione delle partite con più giocatori.

Il giocatore attivo agita il grimorio, guarda in segreto il risultato del dado e annuncia un ingrediente (dicendo la verità o bluffando).

Il suo avversario reagisce votando con il suo gettone “Mago”: può credere all’annuncio oppure dubitare.

Se l’avversario dubita: il dado viene immediatamente svelato e la delibera avviene come nella versione con più giocatori.

Se l’avversario è d’accordo (crede all’annuncio): si procede allora al voto del grimorio. Per fare ciò, si pesca una carta e la si svela. Se questa carta corrisponde all’ingrediente annunciato, significa che il grimorio crede al giocatore attivo. Altrimenti dubita.

- ▶ Se l’avversario e il grimorio credono all’annuncio, il dado non viene svelato.
- ▶ Se c’è un dubbio, il dado viene svelato e si applicano le stesse regole di delibera che nella versione con più giocatori.

La carta svelata viene subito scartata e non viene aggiunta a nessuna griglia.

Il turno di gioco si conclude e il grimorio passa al giocatore successivo.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore possiede un solo tipo di ingrediente sulla propria griglia, sia che si tratti di un gruppo connesso o di carte posizionate separatamente.

Il giocatore in questione viene quindi dichiarato Vincitore del Magic Bluff e vince la Grande Competizione delle Pozioni!

Un gioco di Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



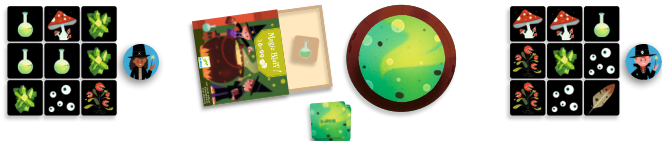
Objetivo do jogo: Ser o primeiro jogador a manter apenas um tipo de ingrediente na sua grelha.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Coloque no centro da mesa o grimório, que contém o dado mágico, bem como o caldeirão.

Baralhe todas as cartas “ingrediente” e distribua nove cartas a cada jogador. Cada um coloca as cartas viradas para baixo numa grelha de 3 × 3 à sua frente, antes de as virar para cima. As cartas restantes formam um baralho, colocado ao lado do caldeirão.

Por fim, cada jogador pega uma ficha “Feiticeiro” e coloca-a à sua frente, com o lado “feliz” (face “concordo”) visível.



Desenrolar do jogo (de 3 a 5 jogadores):

Os jogadores jogam à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Começa o jogador mais novo.

No início da sua vez, o jogador ativo agita o grimório, abre-o em segredo e vê o resultado do dado.

Deve então anunciar um ingrediente:

- ou decide dizer a verdade,
- ou opta por fazer bluff, anunciando um ingrediente diferente daquele que está na face do dado.

Nota: se o dado indicar um ingrediente do qual não possui nenhuma carta na sua grelha, é obrigado a fazer bluff.

Depois do anúncio, os outros jogadores reagem por ordem, começando pelo jogador sentado à esquerda do jogador ativo.

Cada um pode:

- Ou acreditar no anúncio e deixar a ficha na face "concordo"
- Ou duvidar e virar a ficha para o lado "discordo"



São então possíveis duas situações

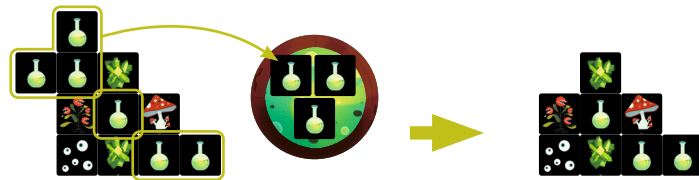
1/ Confiança cega

Ninguém duvidou (todas as fichas "Feiticeiro" permaneceram na face "concordo").



O jogador ativo não revela o resultado do dado.

Pode descartar um grupo unido de cartas ou uma carta isolada que contenha o ingrediente "poção" presente na sua grelha.



2/ O véu é levantado

Se pelo menos um jogador duvidou, o jogador ativo deve revelar o dado.

- Podem ocorrer dois casos:

1º caso: O jogador ativo disse a verdade

O jogador ativo descarta um grupo unido de cartas ou uma carta isolada do ingrediente anunciado (ver exemplo anterior).

Os outros jogadores que acreditaram no anúncio descartam uma carta à sua escolha, aqueles que duvidaram erradamente devem pescar uma carta e adicioná-la livremente à sua grelha.

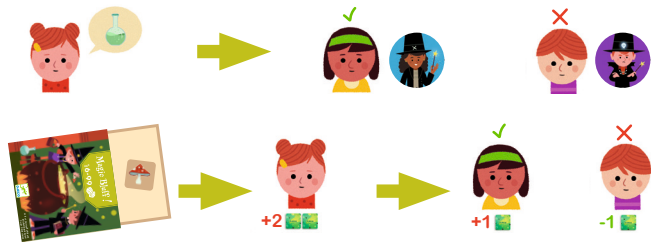




2º caso: O jogador ativo mentiu:

O jogador ativo pesca duas cartas e coloca-as livremente na sua grelha.

Os jogadores que acreditaram no anúncio pescam uma carta e adicionam-na livremente à sua grelha. Aqueles que duvidaram descartam uma carta à sua escolha.



A vez termina e o grimório passa para o jogador seguinte.

Nota: Quando o monte de compra estiver vazio, recolham as cartas do caldeirão, baralhem-nas e formem um novo monte de compra.

Variante para 2 jogadores

Quando se joga a dois, é introduzida uma regra especial chamada “voto do grimório” para recriar a tensão das partidas com vários jogadores.

O jogador ativo agita o grimório, olha secretamente para o resultado do dado e anuncia um ingrediente (dizendo a verdade ou fazendo bluff).

O seu adversário reage votando com a sua ficha “Feiticeiro”: pode acreditar no anúncio ou duvidar.

Se o adversário duvidar: o dado é imediatamente revelado e a resolução é feita como na versão para vários jogadores.

Se o adversário concordar (acreditar no anúncio): procede-se então ao voto do grimório. Para isso, pesca-se uma carta e revela-se. Se essa carta corresponder ao ingrediente anunciado, significa que o grimório acredita no jogador ativo. Caso contrário, duvida.

- ▶ Se o adversário e o grimório acreditarem no anúncio, o dado não é revelado.
- ▶ Em caso de dúvida, o dado é revelado e aplicam-se as mesmas regras de resolução de que na versão para vários jogadores.

A carta revelada é imediatamente descartada e não é adicionada a nenhuma grelha.

A vez termina então e o grimório passa para o jogador seguinte.

Fim da partida

O jogo termina assim que um jogador tiver apenas um tipo de ingrediente na sua grelha, quer se trate de um grupo unido ou de cartas colocadas separadamente.

Esse jogador é então declarado vencedor do Magic Bluff e ganha o Grande Concurso de Poções!

Um jogo de Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Doel van het spel: Als eerste speler slechts één soort ingrediënt in je rooster overhouden.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

Leg het toverboek, met daarin de magische dobbelsteen, en de ketel in het midden van de tafel.

Schud de ingrediëntenkaarten en geef elke speler negen kaarten. Elke speler legt ze met de afbeelding naar beneden in een rooster van 3×3 voor zich neer, voordat hij ze omdraait. De overige kaarten vormen een stapel die naast de ketel wordt gelegd.

Ten slotte neemt elke speler een 'Tovenaars'-fiche en legt deze voor zich neer, met de 'blij gezicht'-kant ('mee eens'-kant) naar boven.



SPELVERLOOP (3 tot 5 spelers):

De spelers spelen om de beurt, met de klok mee. De jongste speler begint.

Aan het begin van zijn beurt schudt de actieve speler met het toverboek, opent het zonder dat de andere spelers het kunnen zien en kijkt wat er op de dobbelsteen staat.

Hij moet dan een ingrediënt noemen:

- of hij besluit om de waarheid te spreken,
- of hij kiest ervoor te bluffen door een ander ingrediënt te noemen dan wat op de dobbelsteen staat.

NB: als op de dobbelsteen een ingrediënt staat dat de speler niet in zijn rooster heeft, moet hij bluffen.

Zodra het ingrediënt is genoemd, reageren de andere spelers om de beurt, de speler links van de actieve speler begint.

Elke speler kan:

- of geloven wat de actieve speler zegt en zijn fiche op de 'mee eens'-kant laten liggen
- of twijfelen en zijn fiche omdraaien naar de 'mee oneens'-kant



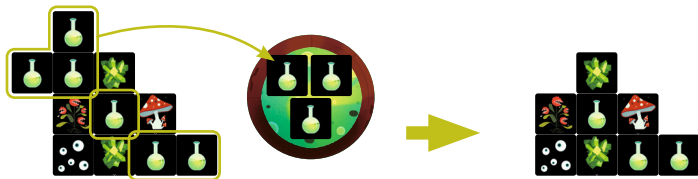
Er zijn twee mogelijkheden

1/ Blind vertrouwen

Niemand twijfelde (alle 'Tovenaars'-fiches liggen nog steeds op de 'mee eens'-kant).



De actieve speler onthult de afbeelding op de dobbelsteen niet. Hij kan een aaneengesloten reeks kaarten of een losse kaart met het ingrediënt 'toverdrank' uit zijn rooster wegdoen.



2/ Het resultaat wordt onthuld

Als **ten minste** één speler twijfelt, **moet** de actieve speler **laten zien** wat er op de dobbelsteen staat.

- Er zijn twee mogelijke scenario's:

1e scenario: de actieve speler sprak de waarheid

De actieve speler doet een aaneengesloten reeks kaarten of een losse kaart met het genoemde ingrediënt weg (zie vorig voorbeeld).

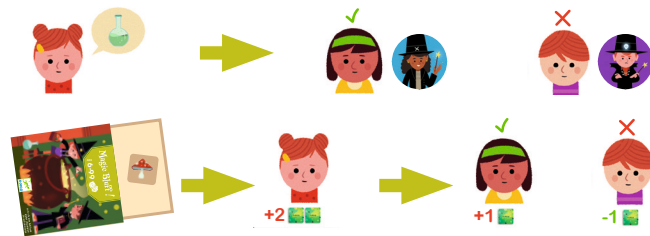
De spelers die geloofden wat de actieve speler zei, mogen een kaart naar keuze wegdoen. Spelers die onterecht twijfelden, moeten een kaart trekken en aan hun rooster toevoegen.



2e scenario: de actieve speler loog

De actieve speler trekt twee kaarten en voegt deze aan zijn rooster toe.

De spelers die geloofden wat de actieve speler zei, moeten een kaart trekken en aan hun rooster toevoegen. Spelers die twijfelden mogen een kaart naar keuze wegdoen.



De beurt is voorbij, het toverboek gaat naar volgende speler die aan de beurt is.

Let op: Wanneer de trekstapel leeg is, neem de kaarten uit de ketel, schud ze en vorm een nieuwe trekstapel.



Variant voor 2 spelers



Speel je met twee spelers, dan wordt de speciale regel 'stem van het toverboek' gebruikt om dezelfde spanning te creëren als in een spel met meerdere spelers.

De actieve speler schudt het toverboek, opent het zonder het resultaat te laten zien en zegt welk ingrediënt er op de dobbelsteen staat (hij spreekt de waarheid of blufft).

De tegenstander gebruikt zijn 'Tovenaars'-fiche om te stemmen: hij kan geloven wat de actieve speler zegt of twijfelen.

Twijfelt de tegenstander, dan wordt de dobbelsteen onmiddellijk onthuld en worden dezelfde regels toegepast als in de variant voor meerdere spelers.

Als de tegenstander het ermee eens is (hij gelooft wat de actieve speler zegt), dan wordt er gestemd met het toverboek. Hiervoor wordt een kaart gepakt en onthuld wat erop staat. Als op deze kaart het genoemde ingrediënt staat, dan gelooft het toverboek de actieve speler. Zo niet, dan twijfelt het boek.

- ▶ Als de tegenstander en het toverboek geloven wat de actieve speler zegt, wordt de dobbelsteen niet onthuld.
- ▶ Bij twijfel wordt de dobbelsteen onthuld en worden dezelfde regels toegepast als in de variant voor meerdere spelers.

De onthulde kaart wordt onmiddellijk weggedaan en niet aan een rooster toegevoegd.

De beurt is voorbij en het toverboek gaat naar de andere speler.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler nog maar één soort ingrediënt in zijn rooster heeft, of dit nu een aaneengesloten reeks is of losse kaarten.

Deze speler wordt dan uitgeroepen tot winnaar van Magic Bluff en wint de Grote Toverdrankwedstrijd!

Een spel van Carsten Rohlf's & Michael Diechtierow



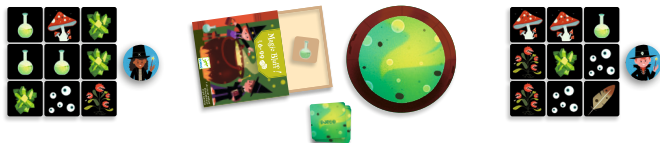
Spelets mål: Bli den första spelare som bara har en enda typ av ingrediens kvar i sitt rutnät.

SPELFÖRBEREDELSE:

Placera trollboken, som innehåller den magiska tärningen, och kitteln mitt på bordet.

Blanda alla ingredienskort och dela därefter ut nio kort till varje spelare. Varje spelare lägger ut dem med framsidan nedåt i ett 3 x 3-rutnät framför sig, innan de vänds så att framsidan syns. Resten av korten placeras i en hög bredvid kitteln.

Slutligen tar varje spelare en trollkarlsbricka och lägger den framför sig, med den "nöjda" sidan ("ense-sidan") synlig.



SPELETS GÅNG (3 till 5 spelare):

Spelarna spelar i tur och ordning medurs. Den yngsta spelaren börjar.

För att inleda sin tur skakar den aktiva spelaren trollboken, öppnar den i hemlighet och ser efter vad tärningen visar.

Spelaren ska därefter tillkännage en ingrediens:

- antingen bestämmer sig spelaren för att säga sanningen
- eller så väljer spelaren att bluffa genom att tillkännage en annan ingrediens än den som tärningen visar.

Obs! Om tärningen visar en ingrediens som inte finns på något kort i spelarens rutnät är spelaren tvungen att bluffa.

Efter tillkännagivandet reagerar de andra spelarna i tur och ordning. Den som sitter till vänster om den aktiva spelaren börjar.

Var och en kan

- tro på tillkännagivandet och låta sin bricka ligga kvar med "ense-sidan" synlig
- tvivla på tillkännagivandet och vända sin bricka så att "inte ense-sidan" blir synlig.



Det leder till två möjliga situationer

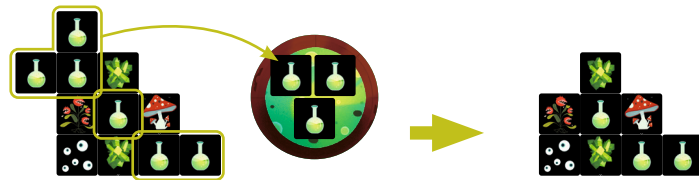
1/ Total tillit

Ingen har tvivlat (alla trollkarlsbrickor ligger kvar med "ense-sidan" synlig).



Den aktiva spelaren avslöjar inte vad tärningen visar.

Spelaren kan saka en sammanhängande grupp kort eller ett ensamt kort med ingrediensen "trolldryck" från sitt rutnät.



2/ Dimridåerna skingras

Minst en spelare har tvivlat och den aktiva spelaren **måste avslöja** vad tärningen visar.

- Det finns nu två scenarier:

Scenario 1: Den aktiva spelaren sa sanningen

Den aktiva spelaren sakar antingen en sammanhängande grupp kort eller ett ensamt kort med den utropade ingrediensen (se exempel ovan).

De spelare som trodde på tillkännagivandet sakar ett valfritt kort, medan de som felaktigt tvivlade måste dra ett kort från högen och lägga det på valfri plats i sina rutnät.

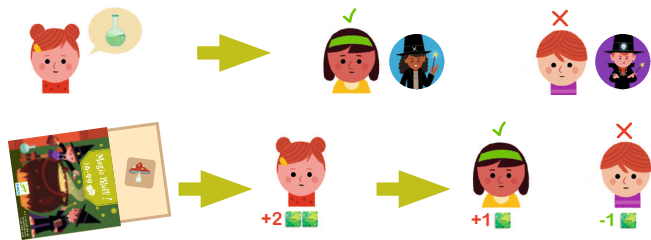




Scenario 2: Den aktiva spelaren bluffade

Den aktiva spelaren drar två kort från högen och lägger dem på valfri plats i rutnätet.

De spelare som trodde på tillkännagivandet drar ett kort och lägger det på valfri plats i sina rutnät. De som tvivlade sakar ett valfritt kort.



Spelturen är över och trollboken går vidare till nästa spelare.

Observera: När draghögen är slut, ta korten från kitteln, blanda dem och bilda en ny draghög.

Variant för 2 spelare

I partier med två spelare tillkommer en regel som kallas "trollbokens röst" för att återskapa spänningen som uppstår i partier med fler spelare.

Den aktiva spelaren skakar trollboken, ser i hemlighet efter vad tärningen visar och tillkännager en ingrediens (genom att säga sanningen eller genom att bluffa).

Motspelaren reagerar och röstar med sin trollkarlsbricka: hen kan antingen tro eller tvivla på tillkännagivandet.

Om motspelaren tvivlar: Tärningen avslöjas direkt och lösningen sker som i varianten för fler spelare.

Om motspelaren är ense (och tror på tillkännagivandet): Det är dags att höra trollbokens röst. För att göra detta dras ett kort som visas upp. Om kortet överensstämmer med den utropade ingrediensen betyder det att trollboken tror på den aktiva spelaren. I annat fall tvivlar den.

- ▶ Om motspelaren och trollboken tror på tillkännagivandet, avslöjas inte tärningen.
- ▶ Om någon tvivlar, avslöjas tärningen och samma lösningsregler som i varianten för flera spelare tillämpas.

Det uppvisade kortet sakas direkt och läggs inte till i något rutnät.

Spelturen är över och trollboken går vidare till nästa spelare.

Spelets slut

Spelet tar slut så fort en spelare endast har en typ av ingrediens kvar i sitt rutnät, oavsett om det är en sammanhängande grupp eller enstaka utspridda kort.

Denna spelare utropas till vinnare av Magic Bluff och segrare i den stora trolldryckstävlingen!

Ett spel av Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



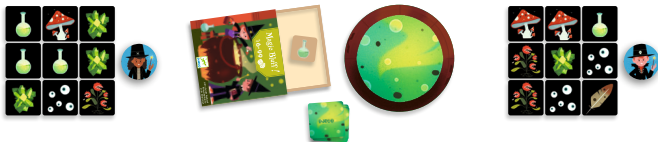
Spillets formål: At blive den første spiller, der kun har én slags ingrediens tilbage i sit kortgitter.

FORBEREDELSE AF SPILLET:

Læg tryllebogen, som indeholder den magiske terning, samt gryden midt på bordet.

Bland alle ingredienskortene og giv hver spiller ni kort. Hver spiller lægger dem med billedsiden nedad i et 3 × 3-gitter foran sig og vender dem derefter om, så kortene har billedsiden opad. De resterende kort danner en bunke, der lægges ved siden af gryden.

Endelig tager hver spiller en magikerbrik og lægger den foran sig med den »glade« side (enig-siden) opad.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET (3-5 spillere):

Man spiller efter tur i urets retning. Den yngste spiller starter.

I begyndelsen af sin tur ryster den aktive spiller tryllebogen, åbner den i hemmelighed og kigger på terningens resultat.

Spilleren skal derefter annoncere en ingrediens:

- enten vælger spilleren at sige sandheden,

- eller også vælger spilleren at bluffe ved at annoncere en anden ingrediens end den, der er vist på terningen.

NB: Hvis terningen viser en ingrediens, som spilleren ikke har nogen kort af i sit kortgitter, er spilleren nødt til at bluffe.

Når ingrediensen er annonceret, reagerer de andre spillere på skift. Spilleren, der sidder til venstre for den aktive spiller, begynder.

Hver spiller kan:

- enten tro på annonceringen og lade sin brik blive liggende med enig-siden opad
- eller tvivle og vende sin brik om til uenig-siden



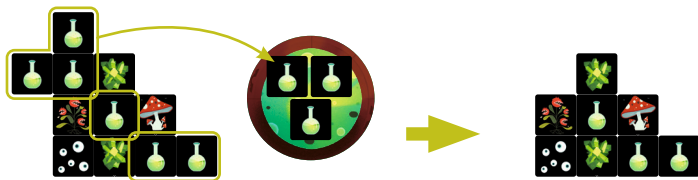
Der er så to mulige situationer

1/ Blind tillid

Ingen tvivlede på annonceringen (alle magikerbrikker blev liggende med enig-siden opad).



Den aktive spiller viser ikke terningen.
Spilleren kan kassere en sammenhængende gruppe kort eller et isoleret kort med ingrediensen »trylledrik« fra sit kortgitter.



2/ Sløret løftes

Mindst én spiller tvivlede på annonceringen, og den aktive spiller **skal vise** terningen.

- Der kan opstå to mulige situationer:

1. mulighed: Den aktive spiller sagde sandheden

Den aktive spiller kasserer enten en gruppe sammenhængende kort eller et isoleret kort med den annoncerede ingrediens (se forrige eksempel).

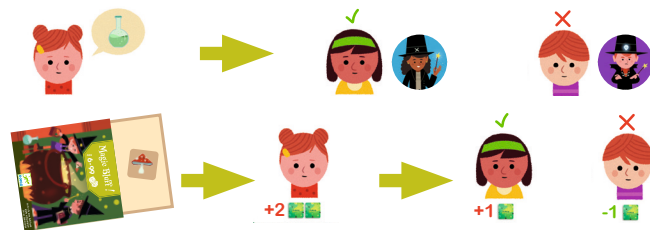
De spillere, der troede på annonceringen, kasserer et kort efter eget valg. De spillere, der fejlagtigt tvivlede, trækker et kort og lægger det frit i deres kortgitter.



2. mulighed: Den aktive spiller løj:

Den aktive spiller trækker to kort og lægger dem frit i sit kortgitter.

De spillere, der troede på annonceringen, trækker et kort og lægger det frit i deres kortgitter. De spillere, der tvivlede, kasserer et kort efter eget valg.



Turen slutter, og tryllebogen går videre til næste spiller.

Bemærk: Når bunken er tom, tag kortene fra kedlen, bland dem og dan en ny bunke.



Variant med 2 spillere



Når der er to spillere, indføres en særlig regel kaldet »tryllebogsafstemning« for at genskabe spændingen fra et spil med flere spillere.

Den aktive spiller ryster tryllebogen, kigger på terningen i hemmelighed og annoncerer en ingrediens (ved enten at sige sandheden eller bluffe).

Modstanderen reagerer ved at stemme med sin magikerbrik: Han eller hun kan enten tro på annonceringen eller tvivle på den.

Hvis modstanderen tvivler: Terningen vises straks, og udfaldet er det samme som i versionen med flere spillere.

Hvis modstanderen er enig (og altså tror på annonceringen): Man går videre til en »tryllebogsafstemning«. Det foregår ved, at man trækker et kort og viser det. Hvis kortet viser den annoncerede ingrediens, betyder det, at tryllebogen tror på den aktive spiller. Hvis ikke, tvivler den.

- ▶ Hvis både modstanderen og tryllebogen tror på annonceringen, vises terningen ikke.
- ▶ Hvis der tvivles, vises terningen, og der anvendes de samme regler som i versionen med flere spillere.

Det viste kort kasseres med det samme og tilføjes ikke til noget kortgitter.

Turen slutter, og tryllebogen går videre til næste spiller.

Spillets slutning

Spillet er ovre, så snart en spiller kun har én slags ingrediens tilbage i sit kortgitter, uanset om det er en sammenhængende gruppe eller isolerede kort.

Denne spiller erklæres vinder af Magic Bluff og Den Store Trykkedrikkonkurrence!

Et spil af Carsten Rohlf & Michael Diechtierow



Цель игры: Стать первым игроком, на сетке которого остались ингредиенты только одного типа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Поместите в центр стола коробку-гримуар, в которой находится волшебный кубик, а также котел.

Перемешайте все карты «ингредиент», затем раздайте по девять карт каждому игроку. Каждый игрок сначала выкладывает их лицевой стороной вниз в виде сетки 3 × 3 перед собой, а затем переворачивает изображением ингредиента вверх. Оставшиеся карты образуют стопку, которая кладется рядом с котлом.

В завершении, каждый игрок берет жетон «Маг» и кладет его перед собой, стороной с довольным выражением лица (лицевая сторона «согласен») вверх.



Ход игры (вариант с участием от 3 до 5 игроков)

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Начинает самый младший участник.

В начале своего хода активный игрок встряхивает коробку-гримуар, открывает ее и, не показывая другим, смотрит на выпавшее значение кубика.

Далее он должен назвать ингредиент:

- либо он решает сказать правду,
- либо он решает блефовать и объявить другой ингредиент, отличный от указанного на грани кубика.

NB: если на кубике изображен ингредиент, карты которого нет в его сетке, он вынужден блефовать.

После объявления ингредиента остальные игроки по очереди должны отреагировать, начиная с того, кто сидит слева от активного игрока.

Каждый может:

- либо поверить объявленному ингредиенту и оставить свой жетон на стороне «согласен»
- либо усомниться и повернуть свой жетон стороной «не согласен»



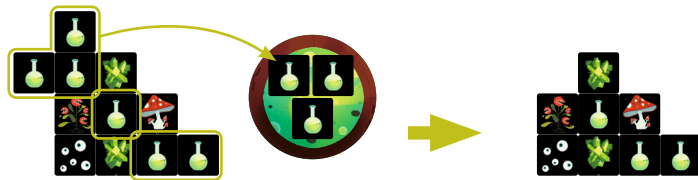
В этом случае возможны две ситуации

1/ Полное доверие

Никто не усомнился в объявленном ингредиенте (все жетоны «Маг» остались на стороне «согласен»).



Активный игрок не показывает изображение, выпавшее на грани кубика. Он может сбросить связанную группу карт или отдельную карту с изображением ингредиента «волшебное зелье» со своей сетки.



2/ Завеса тайны приподнимается

Хотя бы один игрок усомнился – в данном случае активный игрок **должен** показать изображение на кубике.

- Возможны две ситуации:

1-я ситуация: активный игрок сказал правду

Активный игрок сбрасывает либо связанную группу карт, либо одну карту с объявленным ингредиентом (см. предыдущий пример).

Игроки, которые поверили объявленному, сбрасывают одну карту по своему выбору, а те, кто не поверил и ошибся, должны взять одну карту из стопки и поместить ее на своей сетке по своему усмотрению.

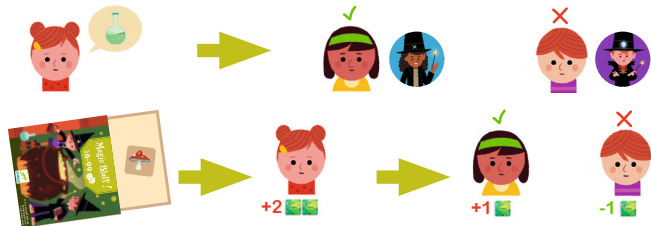




2-я ситуация: активный игрок сказал неправду:

Активный игрок берет две карты из стопки и помещает их на своей сетке по своему усмотрению.

Игроки, которые поверили объявленному, берут одну карту и помещают ее на свою сетку по своему усмотрению. Те, кто сомневался, сбрасывают одну карту по своему выбору.



Ход заканчивается, и коробка-гримуар переходит к следующему игроку.

Примечание: Когда колода заканчивается, возьмите карты из котла, перемешайте их и сформируйте новую колоду.

Вариант с участием 2 игроков

Для игры вдвоем вводится специальное правило, называемое «голосование гримуара», чтобы создать напряжение, характерное для игр с несколькими участниками.

Активный игрок встряхивает коробку-гримуар, смотрит на результат, выпавший на грани кубика, не показывая его, и объявляет ингредиент (говорит правду или блефует).

Соперник действует, голосуя своим жетоном «Маг»: он может либо поверить объявленному, либо усомниться в нем.

Если соперник сомневается: выпавший на кубике результат сразу же раскрывается, и происходят те же действия, что и в версии с несколькими игроками.

Если соперник соглашается (то есть поверил объявленному): проводится «голосование гримуара». Для этого берется одна карта из стопки и показывается ее лицевая сторона. Если изображение этой карты соответствует объявленному ингредиенту, это означает, что гримуар верит активному игроку. Если нет, то он сомневается.

- ▶ Если соперник и гримуар верят объявленному, выпавший на кубике результат не раскрывается.
- ▶ Если гримуар сомневается, результат на грани кубика раскрывается, и происходят те же действия, что и в версии с несколькими игроками.

Взятая из стопки карта сразу же сбрасывается и не добавляется ни к одной сетке.

Ход заканчивается, и коробка-гримуар переходит к следующему игроку.

Конец игры

Игра заканчивается, как только у одного из игроков на сетке остается только один тип ингредиента, будь то связанная группа карт или отдельно выложенные карты.

Этот игрок объявляется победителем Magic Bluff и выигрывает большой конкурс на лучшего зельевара!

Авторы игры: Карстен Рольфс & Майкл Дихтироу

PIRATES 'N' DICE

Sugar cake

FR À retrouver dans la même collection • EN Also available in this collection
DE Entdecke weitere Würfelspiele von uns • ES Descubre más de esta colección
IT Scopri di più in questa collezione



7-99 ans
2-6

DJ00830



4-99 ans
2-4

DJ00836



5-99 ans
2-4

DJ00831



3-5 ans
2-4

DJ00839



SOS Mission

Toot toot Bricks

DJ00832



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr